T.E.R

FLeMMe

Feyza Karadeniz, Luna Philip, Miguel Delhelle, Mathis Rosier.

Spec du projet :

Réaliser un jeu vidéo se déroulant durant la Grèce antique, après les guerres du péloponèse au IVe siècle avant notre ère. Le cadre chronologique prend part après la dissolution de la ligue de Délos en 404 avant notre ère, jusqu’à la chute de Thèbes en 335 après le siège de la cité et sa destruction par Alexandre le Grand.

On se situe donc dans un cadre après l’age d’or des cités grecques antiques, ou les cités de Thèbes, Corinthe, Sparte et Athènes se dispute «*l’hégémon*» sur le monde grec (dans sa géographie la plus traditionnelle et classique, sans prendre compte du Royaume de Sicile, ou des cités-états fondées, en Provence, en Ibérie, ou dans d’autres zones géographiques.)

L’objectif de ce TER est de proposé jeu de stratégie, wargame, ou les joueurs peuvent choisir soit les factions de Thèbes, d’Athènes, de Sparte (ou de Corinthe). Avec chacun leur spécificité.

La constitution de FLeMMe :

Nous sommes 4 étudiants en ICo ayant donc des parcours précédent notre vocation actuel dans l’informatique.

Tout d’abord :

Feyza Karadeniz – NON CONNU

Luna Philip – Dessinatrice projeteuse en cao/dao

Miguel Delhelle – Étudiant en histoire

Mathis Rosier – Étudiant en histoire

L’avantage de nos parcours pour ce ter, est nos parcours respectifs précédents qui nous permettent d’apporter une vrai pâte graphique (Luna P.) et une approche historique et civilisationnelle, (Miguel D. et Mathis R.).

Les principales contraintes sont de développer un jeu vidéo qu’avec des technologie web, de pouvoir gérer une connexion TCP via socket.io, et de gérer un jeu assyncrone. C’est à dire qu’on doit dépasser la logique de la plupart des wargame de pouvoir donnez des ordres et recevoir des informations instantanément. On se place véritablement dans la peau d’un stratége, avec ce qu’il connaît et ne connaît pas comme information. Ce qui donne un côté un peu « rpg » à notre jeu de stratégie on peut donc dire que c’est un jeu stratégie/rpg.